ARMY MOVES

DINAMIC

SPECTRUM
COMMODORE
COMMODORE DISK
AMSTRAD
AMSTRAD DISK


FRANÇAIS


ENGLISH


ITALIANO

ARMY MOVES



...TARGET...ENEMY NUCLEAR DEVICE...
...ATTACK...INFILTRATE...DESTROY...

LOADING

SPECTRUM 48K

This program loads separately in two parts. You will be unable to play part two if you have not previously gained the code number from the end of part one.
1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum + then load as follows. Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.

SPECTRUM 128K

This program loads both sections in one load, but part two will be inaccessable if you have not discovered the code number from the end of part one.
1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

AMSTRAD CASSETTE

This program loads separately in two parts. You will be unable to play part two if you have not previously gained the code number from the end of part one.

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER Key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER Key.
(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press ENTER Key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

AMSTRAD DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

N.B. You will be unable to play part two if you have not previously gained the code number from the end of part one.

COMMODORE CASSETTE

This program loads separately in two parts. If you want to play the second part, you must fast forward the tape to the desired position and load it in. You will be unable, however, to play this if you have not previously gained the code number from the end of part one.
Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT Key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

COMMODORE DISK

Select 64 mode. Turn on tne disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type load "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

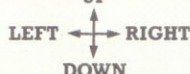
N.B. You will be unable to play part two if you have not previously gained the code number from the end of part one.

CONTROLS

Spectrum and Amstrad are controlled by either joystick or keyboard and all keys are fully redefinable.
Commodore is controlled by joystick Port 2 and the SPACE BAR.
KEYBOARD — Spectrum and Amstrad only.

DIRECTION	JEEP	HELICOPTER	SOLDIER
RIGHT	ACCELERATE	DECELERATE	MOVE RIGHT
LEFT	DECELERATE	ACCELERATE	MOVE LEFT
UP	JUMP	TAKE OFF (ASCEND)	JUMP
DOWN	—	LAND (DESCEND)	JUMP/DOOR
FIRE 1	MISSILE (GROUND TO GROUND)	BOMB	GRENADE
FIRE 2	MISSILE (GROUND TO AIR)	AIR TO AIR MISSILE	MACHINE GUNS

JOYSTICK Spectrum (Kempston only), Amstrad and Commodore Port 2



N.B. Commodore—Fire 2 — SPACE BAR.

STATUS AND SCORING

On screen information displays. Points are awarded as follows:-

Helicopter	250	Submarine	1500
Truck	500	Tower	1500
Plane	1000	Bird	Variable
Missile base	500	Men	Variable

You begin with 5 lives on level 1 and a further 9 on level 2 with a bonus life every 25,000 points.

THE GAME

You are a member of the SOC (Special Operations Core) a crack regiment of Specialist Commandos picked for the most dangerous missions.
Locked in a safe at the enemy headquarters is information . . . information so vital that the turning point of the conflict depends upon its discovery. To get to the headquarters means crossing jungles and deserts, manipulating many forms of transportation and harnessing a variety of weapons systems.
Only the best will succeed on this deadly venture . . . Will you be one of them?

PLAYING

The game is divided into seven sections each of which must be completed to progress to the next one, finally to the enemy headquarters itself and the vital plans which must be located.

STAGE 1

Reach the enemy helicopter base with your missile equipped jeep.
Transport lorries will try to block your way, eliminate them with ground missiles and take out the helicopters with your air attack systems.
Parts of the bridgework may be destroyed in which case you must hop over the damaged parts with your turbo boost (care is needed as this may affect your missile sequencing). Once at the base your next move is to steal a helicopter and begin your flight towards the jungle headquarters.

STAGE 2, 3, 4

These stages are all completed by helicopter across differing terraines, from desert to sea and then on over the jungle. Avoid the fighter planes sent out to destroy you and watch out for deadly missile silos (STAGE 2), Submarines (STAGE 3), and armed look-out posts (STAGE 4).
The following strategies might help:-
Take off quickly before the first wave of fighters, arrive and pay attention to your altitude — flying low is dangerous but will enable you to win more points (a bonus helicopter for every 25,000).
Vigilance is required to spot the helicopters (refuelling sites), if you don't land on time there is no way back and lack of fuel is fatal. A good landing gains extra points and can be achieved by centering over the airfield).
When you reach the jungle heliport you will be given a code enabling you to proceed towards the barracks.
Switch off the computer and load in the final sections.

STAGE 5

Now you're on foot and the going gets really tough, negotiate the swamps and break through to the enemy barracks. Enemy guerillas lob grenades and avoiding the explosions is a must, at night watch out for eyes, they will indicate the enemy's location and grenade source.
Giant Toucans will fly low, scare them away with gunfire and duck to avoid their ferrocious beaks which can prove deadly.
In the swamplands jump from island to island but remember when crouching you may not be able to spring far enough to avoid the suffocating quicksand.

STAGE 6

You've found the barracks, but to reach the main building you must traverse beyond the watchtowers and repel all hostile attacks. The following strategy may help:-
At the beginning of the screen clear the way with hand grenades, this will give you some time to get your bearings.
Crouching down while shooting and while moving under windows or watch towers will improve your chances and help gain ground.

STAGE 7

The final test, reach the bunker where the plans are hidden, find the safe and your home and dry. A few tips will help you here:- Be careful with the doors, hide behind them to prevent them being opened. When on the stairs the enemy cannot see you, so make sure the coast is clear before stepping off. Remember grenades can bounce off walls, study their trajectory with care. This operation is difficult but essential, your success is a must . . . GOOD LUCK

ARMY MOVES DINAMIC

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:
MR. YATES, IMAGINE SOFTWARE, 6, CENTRAL STREET, MANCHESTER. M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

Spectrum and Amstrad Design, Code and Graphics by Dynamic Software.
Commodore Designed by Dynamic Software,
Coded by Zack Townsend. Graphics by Andy Sleigh.

Produced by D.C. Ward.

MANOEUVRES MILITAIRES

CHARGEMENT

SPECTRUM 48K

Ce programme est en deux parties qui se chargent séparément. Il ne vous sera pas possible de jouer la deuxième partie sans avoir auparavant obtenu le numéro de code de la fin de la première partie.
1. Placez la cassette dans le magnétophone en vous assurant qu'elle est complètement rembobinée.
2. Vérifiez que la prise MIC est débranchée et que les commandes de volume et de tonalité sont réglées de façon correcte.
3. Si votre ordinateur est un Spectrum 48K ou un Spectrum +, effectuez le chargement comme suit: tapez LOAD"" (ENTER), (Attention: il n'y a pas d'espace entre les deux guillemets). On obtient " en appuyant simultanément sur les touches SYMBOL SHIFT et P.
4. Appuyez sur PLAY sur votre magnétophone et le jeu se chargera automatiquement. Si vous avez un problème quelconque, essayez de régler les commandes de tonalité et de volume et reportez-vous au Chapitre 6 de votre manuel Spectrum.

SPECTRUM 128K

Ce programme permet de charger les deux sections en une seule fois, mais il vous sera impossible d'avoir accès à la deuxième partie si vous n'avez pas découvert le numéro de code à la fin de la première partie.
1. Placez la cassette dans le magnétophone en vous assurant qu'elle est complètement rembobinée.
2. Vérifiez que la prise MIC est débranchée et que les commandes de volume et de tonalité sont réglées de façon correcte.
Si vous avez un Spectrum 128K, suivez alors les instructions de chargement affichées à l'écran ou figurant dans le manuel joint.

AMSTRAD CASSETTE

Ce programme est en deux parties qui se chargent séparément. Il ne vous sera pas possible de jouer la deuxième partie sans avoir auparavant obtenu le numéro de code de la fin de la première partie.

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.
(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN" puis appuyez sur la touche ENTER et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

AMSTRAD DISQUETTE

Ce programme est en deux parties qui se chargent séparément. Il ne vous sera pas possible de jouer la deuxième partie sans avoir auparavant obtenu le numéro de code de la fin de la première partie. Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN" DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

COMMODORE CASSETTE

Ce programme est en deux parties qui se chargent séparément. Si vous souhaitez jouer la deuxième partie, vous devez dérouler rapidement la cassette jusqu'à l'endroit désiré et la charger. Il ne vous sera cependant pas possible de jouer cette partie sans avoir auparavant obtenu le numéro de code de la fin de la première partie.
Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions sur l'écran – APPUYEZ SUR PLAY SUR LE MAGNETOPHONE. Ce programme se chargera ensuite automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64. Quand le chargement est terminé, appuyez sur le BOUTON FEU pour commencer le jeu.

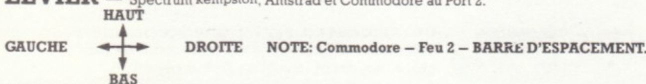
COMMODORE DISQUETTE

Ce programme est en deux parties qui se chargent séparément. Il ne vous sera pas possible de jouer la deuxième partie sans avoir auparavant obtenu le numéro de code de la fin de la première partie. Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez load "*,"8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera ensuite automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier et toutes les touches peuvent être redéfinies.

LEVIER — Spectrum kempston, Amstrad et Commodore au Port 2.



CLAVIER — Spectrum et Amstrad seulement.

DIRECTION	JEEP	HELICOPTERE	SOLDAT
DROITE	ACCELERER	RALENTIR	DEPLACEMENT DROITE
GAUCHE	RALENTIR	ACCELERER	DEPLACEMENT GAUCHE
HAUT	SAUT	DECOLLAGE (MONTER)	SAUT
BAS	–	ATTERRISSAGE (DESCENDRE)	SAUTER/PORTE
FEU 1	MISSILE (SOL-SOL)	BOMBE	GRENADE
FEU 2	MISSILE (SOL-AIR)	MISSILE AIR-AIR	MITRAILLETTE

STATUT ET SCORE

Affichage d'informations à l'écran.
Les points sont attribués de la façon suivante:

Hélicoptère	250	Sous-marin	1500
Camion	500	Tour	1500
Avion	1000	Oiseau	Variable
Base de missiles	500	Hommes	Variable

Vous commencez le jeu avec 5 vies et vous avez 9 vies supplémentaires au niveau 2, une vie de bonus vous est accordée tous les 25,000 points.

LE JEU

Vous appartenez au SOC (Special Opérations Commandos) un régiment d'élite de Spécialistes Commandos, triés sur le volet pour accomplir les missions les plus dangereuses.
Dans un coffre-fort au coeur du quartier général de l'ennemi se trouvent des renseignements . . . des renseignements d'une importance telle que leur découverte pourrait décider de l'issue du conflit.
Pour atteindre le quartier général, il faudra traverser jungles et déserts, se servir de nombreuses formes de transport et utiliser différents armements.
Seuls les meilleurs seront capables de triompher dans cette aventure aux multiples dangers . . . serez-vous un des leurs ?

COMMENT JOUER

Le jeu se divise en sept sections et vous devez terminer chaque section afin de pouvoir passer à la suivante, ce qui vous conduira finalement au quartier général de l'ennemi lui-même et aux précieux plans dont il vous faut déterminer l'emplacement.

STADE 1

Vous devez, dans votre jeep équipée de missiles, essayer d'atteindre la base d'hélicoptères de l'ennemi. Des camions de transport vont essayer de vous barrer la route, éliminez-les avec des missiles sol et faites disparaître les hélicoptères avec vos systèmes d'attaque aériens.
Il est possible que certaines parties du pont soient détruites; vous devez dans ces cas-là sauter par-dessus avec votre turbo (vous devrez faire attention car cela pourrait affecter la mise en séquence des missiles). Une fois arrivé à la base, il vous faudra dérober un hélicoptère et vous envoler vers le quartier général de la jungle.

STADES 2, 3 et 4.

Tous ces stades se feront en hélicoptère, survolant différents terrains du désert à la mer puis ensuite la jungle. Essayez d'éviter les avions chasseurs que l'on a envoyés pour vous détruire et prenez-garde aux dangereux silos de missiles (STADE 2), aux Sous- marins (STADE 3) et aux postes d'observations armés (STADE 4).
Les stratégies suivantes pourront peut-être vous aider:
Décollez rapidement avant que la première formation de chasseurs arrive et surveillez votre altitude.
- Il est dangereux de voler à faible altitude mais cela vous permettra de récolter plus de points (un hélicoptère de bonus tous les 25,000).
Il vous faudra être vigilent pour repérer les héliports où vous pourrez vous ravitailler en carburant. Si vous n'atterrissez pas à temps, il est impossible de revenir en arrière et une panne de carburant est fatale. Vous réussirez un bon atterrissage en vous plaçant au-dessus du centre de la piste d'atterrissage et cela vous permettra de gagner des points supplémentaires.
Quand vous aurez atteint l'héliport de la jungle, il vous sera donné un code vous permettant de continuer vers les baraques.
Placez l'ordinateur sur la position arrêt et charger les dernières sections.

STADE 5

Vous êtes maintenant à pied et la mission devient réellement ardue. vous devez franchir les marécages et vous frayer un chemin jusqu'aux baraques de l'ennemi. Les guerilleros ennemis lancent des grenades en chandelle et il faut à tout prix éviter les explosions; la nuit faites attention aux yeux, ils vous indiqueront la position de l'ennemi et l'endroit d'où viennent les grenades.
Des Toucans Géants voleront bas, essayez de les effaroucher en tirant des coups de feu et baissez-vous afin d'éviter les attaques de leurs becs féroces qui pourront se révéler mortelles.
Dans les marécages, sautez d'île en île, mais souvenez-vous que lorsque vous vous accroupissez il peut vous être impossible de bondir suffisamment loin pour éviter les sables mouvants qui vous suffoqueront.

STADE 6

Vous avez enfin trouvé les baraques mais pour atteindre le bâtiment principal, il vous faudra passer les tours de guet et repousser toutes les attaques ennemies. La stratégie suivante pourra peut-être vous aider.
- Au début de l'écran, dégagez la voie à l'aide de grenades à main cela vous laissera un peu de temps pour vous repérer.
Accroupissez-vous quand vous tirez et quand vous passez en dessous des fenêtres et des tours de guet, cela améliorera vos chances de réussite et vous permettra de gagner du terrain.

STADE 7

Enfin, le test ultime. Il vous faut parvenir au bunker où sont cachés les plans, trouver le coffre-fort et la mission est accomplie. Voici quelques conseils qui pourront vous aider: Faites attention aux portes et cachez-vous derrière elles afin d'empêcher qu'on ne les ouvre. L'ennemi ne peut vous voir quand vous vous trouvez dans l'escalier, assurez-vous que la route est libre avant de vous engager. Rappelez-vous que les grenades peuvent rebondir sur les murs, étudiez leur trajectoire avec attention.
Cette opération est difficile mais indispensable, il vous faut réussir . . . BONNE CHANCE

ARMY MOVES

L'ESERCITO

COME CARICARE IL PROGRAMMA

SPECTRUM 48K

Questo programma si carica in due parti separate. Non vi sarà possibile giocare la seconda parte se non avete prima ottenuto il numero di codice che si trova alla fine della prima parte.
1. Inserire la cassetta nel registratore facendo attenzione che il nastro sia all'inizio.
2. Fare attenzione che la spina MIC sia staccata e che i comandi del volume e del tono siano al livello corretto.
3.Nel caso in cui il computer sia uno Spectrum 48K o uno Spectrum+ caricare come segue: Scrivere LOAD""(ENTER). Notare che non vi è spazio tra le virgolette. Per ottenere il simbolo " si schiacciano contemporaneamente il tasto SYMBOL SHIFT ed il tasto P.
4.Schiacciare PLAY sul registratore ed il gioco verrà caricato automaticamente. Se doveste avere dei problemi, regolate i comandi del tono e del volume e consultate il Capitolo 6 del manuale dello Spectrum.

SPECTRUM 128K

Questo programma carica entrambe le parti in una volta sola, ma non si potrà accedere alla seconda parte se non si è scoperto il numero di codice che si trova alla fine della prima parte.
1. Inserire la cassetta nel registratore facendo attenzione che il nastro sia all'inizio.
2. Fare attenzione che la spina MIC sia staccata e che i comandi del volume e del tono siano al livello corretto.
3. Nel caso in cui il computer sia uno Spectrum 128K, seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo o nel manuale d'accompagnamento.

AMSTRAD – CASSETTA

Questo programma si carica in due parti separate. Non vi sarà possibile giocare la seconda parte se non avete prima ottenuto il numero di codice che si trova alla fine della prima parte.

CPC 464

Mettere la cassetta con il nastro all'inizio nel registratore, scrivere RUN" e poi schiacciare il tasto ENTER. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo. Se vi fosse un disk drive scrivere |TAPE e poischiacciare il tasto ENTER. Poi scrivere RUN" e schiacciare il tasto ENTER.
(Per ottenere il simbolo
mantenere schiacciato il tasto shift e poi schiacciare il tasto @).

CPC 664 e 6128

Collegare un registratore a cassette adatto controllando che i cavi siano collegati correttamente, come spiegato nel manuale d'istruzioni. Inserire la cassetta con il nastro all'inizio nel registratore e scrivere | TAPE e poi schiacciare il tasto ENTER. Poi scrivere RUN" e schiacciare il tasto ENTER, seguendo le istruzioni che appaiono sullo schermo.

AMSTRAD – DISCO

Questo programma si carica in due parti separate. Non vi sarà possibile giocare la seconda parte se non avete prima ottenuto il numero di codice che si trova alla fine della prima parte.
Inserire il disco del programma nel drive con il lato A rivolto verso l'alto. Scrivere |DISC e schiacciare ENTER per esser certi che il computer abbia accesso. Ora scrivere RUN" DISC e schiacciare ENTER, il gioco verrà caricato automaticamente.

COMMODORE – CASSETTA

Questo programma si carica in due parti separate. Se desiderate giocare con la seconda parte, dovrete far avanzare velocemente il nastro fino a raggiungere la posizione desiderata e poi caricarlo. Tuttavia, non vi sarà possibile giocare con questa parte se non avete prima ottenuto il numero di codice che si trova alla fine della prima parte.
Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto e controllare che il nastro sia all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT e quello RUN/STOP. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo – SCHIACCIARE IL TASTO PLAY DEL REGISTRATORE. Questo programma verrà caricato automaticamente. Per il C128, scrivere GO64(RETURN), poi seguire le istruzioni del C64. Quando il caricamento è completato, schiacciare il TASTO FIRE per iniziare.

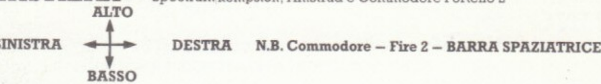
COMMODORE – DISCO

Questo programma si carica in due parti separate. Non vi sarà possibile giocare la seconda parte se non avete prima ottenuto il numero di codice che si trova alla fine della prima parte.
Scegliere il modo 64. Accendere il disk drive, inserire il programma con l'etichetta rivolta verso l'alto. Scrivere load"*",8,1(RETURN), apparirà poi un videata d'introduzione ed il programma verrà caricato automaticamente.

COMANDI

Il programma viene comandato sia tramite barra di comando che tramite tastiera, e tutti i tasti sono completamente ridefinibili.

TASTIERA – Spectrum kempston, Amstrad e Commodore Portello 2



TASTIERA – Solo Spectrum e Amstrad

DIREZIONE	JEEP	ELICOTTERO	SOLDATO
DESTRA	ACCELLERARE	RALLENTARE	SPOSTARSI A DESTRA
SINISTRA	RALLENTARE	ACCELLERARE	SPOSTARSI A SINISTRA
ALTO	SALTARE	PARTIRE	SALTARE
BASSO		ATTERRARE	SALTARE/PORTA
FIRE 1	MISSILE (TERRA TERRA)	BOMBA	GRANATA
FIRE 2	MISSILE (TERRA ARIA)	MISSILE ARIA ARIA	MITRAGLIATRICE

STATO DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

Sullo schermo appaiono diversi dati informativi.
I punti vengono assegnati come segue:

Elicottero	250	Sottomarino	1500
Camion	500	Torre	1500
Aeroplano	1000	Uccello	Variabile
Base Missili	500	Uomini	Variabile

Iniziate con 5 vite al livello 1 ed altre 9 al livello 2, con un buono vita ogni 25.000 punti.

IL GIOCO

Voi fate parte del SOC (Special Operation Core) Corpo di Operazioni Speciali, un regimento di Commandos Specializzati, scelti per le missioni più pericolose.
In una cassaforte, nell'edificio del comando nemico si trovano dei dati . . . dei dati cos importanti che il risultato dell'intero conflitto potrebbe cambiare, nel caso venissero scoperti. Per raggiungere l'edificio del comando nemico bisogna attraversare giungle e deserti, usare diversi mezzi di trasporto ed una vasta quantità di arme.
Solo i migliori riusciranno in quest'impresa mortale . . . Sarete uno di questi?

COME GIOCARE

Il gioco è diviso in sette parti che vanno completate una alla volta per passare a quella seguente, e per arrivare infine nell'edificio del comando nemico e per trovare i piani vitali.

PARTE 1

Raggiungete la base di elicotteri nemici con la vostra jeep che è equipaggiata con missili. Vi saranno dei camion da trasporto che cercheranno di bloccarvi, eliminateli con missili terra terra e prendete gli elicotteri con i vostri sistemi di attacco aereo. Alcune parti del ponte potranno essere distrutte, in tal caso dovrete saltare sulle parti danneggiate con il vostro turbo boost (fate attenzione perchè questo può rovinare il tiro dei missili). Una volta raggiunta la base dovrete rubare un elicottero ed iniziare a volare verso l'edificio nella giungla.

PARTE 2, 3 e 4

Queste parti vengono completate con l'elicottero attraverso terreni differenti, dal deserto al mare e sulla giungla. Evitate i caccia che sono stati inviati per distruggervi e fate attenzione ai silos di missili mortali (PARTE 2), i sottomarini (PARTE 3) e le torrette di guardia armate (PARTE 4).
Le strategie seguenti potranno essere di aiuto:
Partite velocemente prima che l'ondata di caccia arrivi e fate attenzione all'altitudine – volare bassi è pericoloso, ma vi consentirà di vincere più punti (un buono elicottero per ogni 25.000). Dovrete essere attenti per scoprire gli eliporti (dove potrete far benzina) se non atterrate in tempo non potrete ritornarci e senza benzina siete finiti. Se atterrate bene guadagnate dei punti in più. Quando raggiungete l'eliporto nella giungla vi verrà dato un codice che vi consentirà di procedere verso l'edificio.
Spegnete il computer e caricate le parti finali.

PARTE 5

Ora dovete proseguire a piedi ed è veramente difficile, attraversate le paludi ed entrate nel campo nemico. I nemici tirano granate e dovrete evitarle, di notte fate attenzione agli occhi, perchè indicheranno la posizione dei nemici, e la granate.
Vi saranno dei Tucani Giganti che volano bassi, spaventateli sparando, ma abbassatevi per evitare i loro becchi che sono mortali.
Nelle paludi saltate da isola a isola, ma ricordatevi che se vi abbassate troppo non riuscirete a saltare per evitare le sabbie mobili che soffocano.

PARTE 6

Avete trovato il campo nemico, ma per raggiungere l'edificio principale dovete passare le sentinelle ed evitare gli attacchi nemici. La strategia seguente vi potrà aiutare:
All'inizio di un videata iniziate con le granate a mano, vi daranno la possibilità di ambientarvi.
Se vi abbassate mentre sparate e mentre vi muovete davanti a finestre o sentinelle sarà meglio e farete anche più in fretta.

PARTE 7

La prova finale, il raggiungimento del bunker dove si trovano i piani, trovate la cassaforte e ce l'avete fatta. Alcuni suggerimenti: Fate attenzione con le porte, nascondetevi dietro ad esse per evitare che vengano aperte. Quando vi trovate sulle scale, il nemico non vi vede, pertanto siate certi che non ci sia nessuno prima di scenderne.
Ricordatevi che le granate possono rimibalzare sui muri, studiatene la traiettoria con attenzione.
Questa missione è difficile, ma essenziale, dovrete riuscirci . . . BUONA FORTUNA.



Imagine Software , 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Telephone: 061-832 6633. Telex: 669977 OCEAN G.